

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai kesimpulan, implikasi dan saran..

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, secara empiris telah terbukti bahwa hasil belajar kelas eksperimen yaitu kelas yang diberi perlakuan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh positif pada nilai siswa dari pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan dalam proses belajar mengajar hanya diterapkan metode konvensional yaitu meliputi ceramah dan tanya jawab. Dengan demikian dapat disimpulkan:

1. Terdapat pengaruh penggunaan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas VII SMP Negeri 4 bogor. Hal tersebut didasari oleh perhitungan data dengan menggunakan uji-t. Selain itu, terjadi pula kenaikan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen disebabkan pada kelas eksperimen diterapkan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai sedangkan pada kelas kontrol diterapkan metode konvensional yaitu meliputi ceramah dan tanya jawab. Adapun alasan terjadinya kenaikan nilai yang lebih besar pada kelas eksperimen adalah karena metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai melatih kemampuan mengembangkan ide, merangsang ide

untuk muncul, memicu keaktifan siswa, memudahkan siswa dalam menulis, berpikir secara sistematis dan kreatif.

2. Berdasarkan hasil penghitungan data menggunakan uji-t ditemukan bahwa terdapat pengaruh positif menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas VII SMP Negeri 4 Bogor. Hal ini ditandai dengan didapatnya $t_{hitung} = 4.64$ pada derajat kebebasan (dk) $27+30-2 = 55$, sedangkan harga t tabel pada interpolasi dk 60 dan 120 didapat harga $t_{tabel} = 1.697$ untuk taraf signifikansi α 0.05 perhitungan yang didapat adalah $t_{hitung} = 4.64 > t_{tabel} = 1.697$. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang dirumuskan bahwa terdapat pengaruh antara metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai terhadap kemampuan menulis teks cerpen siswa diterima.
3. Dari hasil analisis data diperoleh bahwa rentangan nilai *pretest* pada kelas eksperimen kemampuan menulis teks cerpen antara 35-75 mencapai nilai rata-rata 54.33 dan *posttestnya* memiliki rentangan 60-95 mencapai rata-rata 80.35. Berarti, nilai rata-rata siswa kelas eksperimen meningkat 26.02. Sedangkan analisis data diperoleh bahwa rentangan nilai *pretest* kemampuan menulis teks cerpen kelas kontrol antara 35-75 mencapai nilai rata-rata 55.03 dan *posttestnya* memiliki rentangan 50-85 dengan nilai rata-rata 69.5. Berarti nilai rata-rata siswa kelas kontrol meningkat 14.47. Berdasarkan hasil analisis data tersebut terlihat kenaikan rata-rata kemampuan menulis teks cerpen pada kelas eksperimen lebih besar daripada kenaikan nilai rata-rata kelas kontrol.

4. Perbedaan kemampuan menulis teks cerpen siswa kelas eksperimen dan siswa kelas kontrol terletak pada keseluruhan penggambaran aspek menulis cerpen seperti, orientasi, masalah, resolusi, ketepatan pengolahan data menjadi kalimat, ketepatan pengolahan kalimat menjadi paragraf, ketepatan penggunaan penghubung, ketepatan penggunaan ejaan, kesesuaian tema dengan pengembangan cerita, kemampuan membangun penokohan, kemampuan menciptakan alur, kemampuan menyampaikan amanat, kemampuan menggunakan sudut pandang. Dari segi isi cerpen yang ditampilkan siswa kelas eksperimen menunjukkan hasil yang lebih baik. Pengembangan cerita sesuai dengan tema dan terjalin dengan unsur cerpen yang lainnya, seperti penggambaran tokoh secara kuat dan karakteristik jelas, menciptakan alur yang menarik dan pengembangan latar pada setiap setiap struktur teks dengan jelas sehingga dapat menghidupkan cerita, sedangkan pada kelas kontrol, pengembangan tema sebagian sudah sesuai, namun karakteristik tokoh belum dikembangkan secara kreatif sehingga kurang mengunggah rasa ingin tahu pembaca. Dengan demikian metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dapat mengembangkan sebuah cerita menjadi lebih menarik dan lebih mudah.
5. Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui kita ketahui ada 3 orang (10%) siswa kelas kontrol yang kemampuan menulis cerpennya di atas nilai rata-rata nilai *posttest* siswa kelas eksperimen yang skornya di atas 80.35. Hal ini disebabkan, siswa-siswa tersebut telah menguasai unsur-unsur pembentuk cerpen seperti pengembangan tema, pembentukan tokoh,

mengembangkan alur, penggunaan sudut pandang, penggambaran latar pada setiap struktur teks cerpen serta penyampaian amanat. Dengan demikian, penggunaan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai sebagai metode pembejaran untuk menulis cerpen merupakan sarana melatih siswa dalam menulis cerpen secara kreatif. Menulis merupakan keterampilan berbahasa yang dapat dilatihkan. Seseorang dapat menguasai keterampilan menulis apabila ia telah menguasai teori dan berbagai persyaratan sebuah cerpen yang baik serta kemampuan untuk berlatih dengan tekun. Oleh karena itu, siswa dapat menguasai kemampuan tersebut apabila siswa telah menguasai teori dan langkah-langkah dalam menulis teks cerpen.

6. Latihan secara teratur penting dilakukan pada semua kegiatan yang bersifat keterampilan. Keetampilan selain dapat dimiliki karena bakat juga dapat dimiliki karena ketekunan berlatih secara teratur.

5.2 Implikasi

Dari hasil pengujian hipotesis dapat disimpulkan bahwa kemampuan menulis siswa kelas eksperimen yang menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai lebih baik dari pada siswa yang tidak. Oleh karena itu, metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dapat digunakan dalam menulis teks cerpen di kelas untuk memberikan pengaruh dalam keterampilan menulis teks cerpen.

Bagi siswa, metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dapat digunakan sebagai salah satu sumber ide untuk mengembangkan gagasan ketika siswa merasa bingung mencari sumber ide bagi cerpen mereka. Metode

Learning Tournament dengan media gambar berantai dapat melatih siswa berpikir secara kreatif untuk menggambarkan suatu tema menjadi gagasan cerita yang menarik dan sistematis.

Bagi guru, metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai digunakan untuk menjelaskan bagaimana mengembangkan tema dalam cerpen siswa. Metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai menitikberatkan pada pembelajaran bahwa siswa bukan hanya sebagai objek, tetapi juga sebagai subjek. Dengan menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai guru menempatkan diri sebagai pembimbing dan fasilitator.

Hal utama yang harus diperhatikan dalam menulis teks cerpen adalah menguasai struktur teks cerpen yaitu orientasi, masalah dan resolusi. Selain itu juga harus mampu menguasai unsur kebahasaan dalam keterampilan menulis diantaranya adalah ketepatan pengolahan kata menjadi kalimat, ketepatan pengolahan kalimat menjadi paragraf, ketepatan penggunaan penghubung dan ketepatan penggunaan ejaan. Selanjutnya adalah mengetahui unsur pembangun cerita yaitu ketepatan tema dengan pengembangan cerita, kemampuan membangun penokohan, kemampuan menciptakan alur dan kemampuan dalam menyampaikan amanat. Ide cerita yang biasa-biasa saja akan menarik jika disampaikan dengan baik sesuai unsur-unsur menulis teks cerpen. Dengan demikian, untuk dapat memiliki kemampuan menulis teks cerpen siswa harus dapat mengembangkan ide cerita lebih kreatif. Hal ini dapat dilakukan salah satu caranya dengan menggunakan metode dan media yang memungkinkan salah satu

metode dan media yang digunakan adalah metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai.

Langkah-langkah penerapan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai adalah sebagai berikut, siswa dibagi ke dalam kelompok dengan jumlah seimbang, memberi materi untuk dibahas pertama, memberikan atribut kelompok untuk *tournament*, siswa diberikan beberapa pertanyaan untuk menguji pemahaman atau untuk mengingat materi pelajaran, serangkaian pertanyaan tersebut, merupakan “babak pertama atau ronde pertama untuk *Learning Tournament*, setelah pertanyaan-pertanyaan diberikan, disediakan jawaban dan siswa diminta untuk menghitung pertanyaan yang mereka jawab, tim diminta untuk mempelajari lagi *tournament* pada babak kedua, kemudian tim dites dengan pertanyaan yang lebih banyak lagi atau tim diminta untuk dapat mengaplikasikan sesuatu dari babak pertama pada *learning tournament*, pelaksanaan ronde kedua, tim duduk dengan kelompok masing-masing tim dan memakai atribut kelompok, guru memberikan serangkaian soal analisis berupa perbedaan struktur dan unsur kebahasaan teks cerpen dan teks deskripsi kemudian analisis unsur intrinsik cerpen, setelah selesai, guru menyediakan jawaban dan siswa diminta untuk menghitung soal yang dijawab dengan tepat dibantu dengan arahan guru, pelaksanaan ronde ketiga, tim duduk dengan masing-masing tim kelompok dan memakai atribut kelompok, guru memberikan media gambar berantai kepada masing-masing kelompok dan lembar kerja, setiap siswa pada masing-masing tim diminta untuk menulis teks cerpen berdasarkan media gambar berantai secara bergantian dan setiap kelompok harus menuliskan satu cerita utuh, kemudian guru

memberikan penilaian kepada masing-masing tim sesuai kriteria kemudian menjumlahkan skor keseluruhan dari mulai ronde satu sampai dengan ronde tiga serta menentukan pemenang dari skor tertinggi.

Berdasarkan langkah-langkah yang menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai terhadap kemampuan menulis, maka implikasi pada pembelajaran dengan menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dapat diterapkan pula sebagai salah satu metode dan media pengajaran untuk pembelajaran dengan kompetensi menulis teks deskripsi. Kompetensi dasar tersebut yaitu menyusun teks deskripsi baik lisan maupun tulisan.

Selain diterapkan pada pembelajaran menulis teks cerpen metode dan media ini dapat diimplikasikan ke dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Selain itu, metode dan media ini juga dapat digunakan untuk menumbuhkan nilai-nilai positif dalam kerja sama tim atau kekompakan, keberanian, berkompetisi dan juga kreatifitas dalam berpikir.

Keunggulan dari menggunakan metode dan media ini adalah siswa lebih aktif saat proses belajar mengajar berlangsung, siswa akan lebih menguasai materi yang diberikan, terjalin komunikasi yang lebih efektif antar siswa, pembelajaran lebih jelas dan menarik, meningkatkan kualitas mengajar, merangsang ide siswa lebih cepat dan memudahkan siswa dalam mengembangkan cerita.

5.2 Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi di atas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai terhadap kemampuan menulis teks cerpen pada siswa kelas VII SMP. Untuk itu saran-saran yang perlu dikemukakan sebagai hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru bahasa dan sastra Indonesia disarankan menggunakan metode pembelajaran *Leaarning Tournament* dengan media gambar berantai sebagai metode dan media alternatif dalam pembelajaran menulis, khususnya cerpen.
2. Agar pembelajaran menulis cerpen berlangsung efektif, sebelum menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai guru hendaknya mempelajari, memahami dan memerhatikan cara menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai dalam kemampuan menulis cerpen.
3. Mengingat guru cara kerja metode *Learning Tournament* menggunakan media gambar berantai maka guru harus menyiapkan media tersebut sebaik mungkin. Dengan memilih gambar yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Baik dengan membuat sendiri atau mencari referensi gambar dari internet. Guru juga harus mempertimbangkan keterkaitan cerita yang ada pada gambar serta memperhatikan dari kerumitan gambar tersebut.
4. Hendaknya guru mengatur dengan tepat durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan satu ronde dalam pembelajaran dengan menggunakan metode *Learning Tournament* dengan media gambar berantai karena waktu yang

dibutuhkan untuk menggunakan metode dan media tersebut cukup panjang. Guru menyiasati dengan memperhitungkan jumlah tantangan dan yang diberikan pada siswa.